KEMCO

NES-9I-ESP

TRACK & FIELD™ IN BARCELONA

MANUAL DE INSTRUCCIONES

T

KEMCO

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

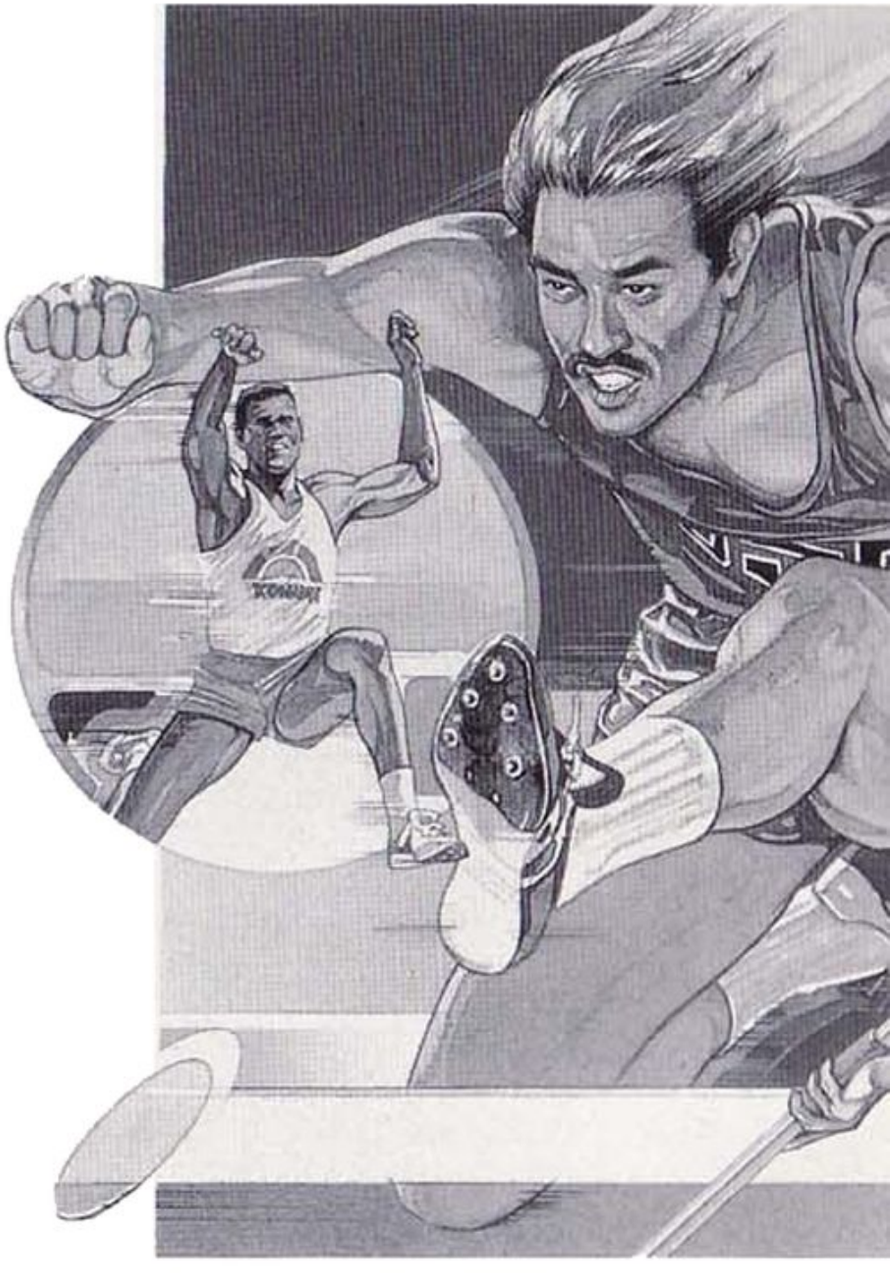
INTRODUCCION/
COMO JUGAR..... 3

FUNCIONES DEL
CONTROL..... 4

LOS PARTICIPANTES..... 5

LA PANTALLA..... 6

PRUEBAS..... 7



INTRODUCCION

¡En sus marcas! Vas a comenzar la competición de tu vida. Te esperan ocho difíciles pruebas. En este orden:

1) 100 metros lisos
2) Salto de longitud
3) 110 metros vallas
4) Lanzamiento de jabalina
5) Tiro al blanco
6) Salto triple
7) Tiro con arco
8) Salto de altura

Puedes competir con otro jugador o contra la computadora. Puedes escoger entre los niveles de principiante o de experto. Incluso puedes escoger la modalidad en la que quieres participar primero (las otras seguirán en orden).

Pero para comenzar, tendrás que lograr el tiempo de clasificación, o la distancia, o la puntuación, en cada prueba. Si no, no podrás continuar.

COMO JUGAR

¡Preparados! Pueden jugar con "Track & Field" uno o dos jugadores. Si hay dos jugadores, ambos se turnarán para jugar.

En la opción de un jugador éste puede emplear tanto el control 1 come el 2. Si hay dos jugadores compitiendo, tendrán que utilizar ambos controles.

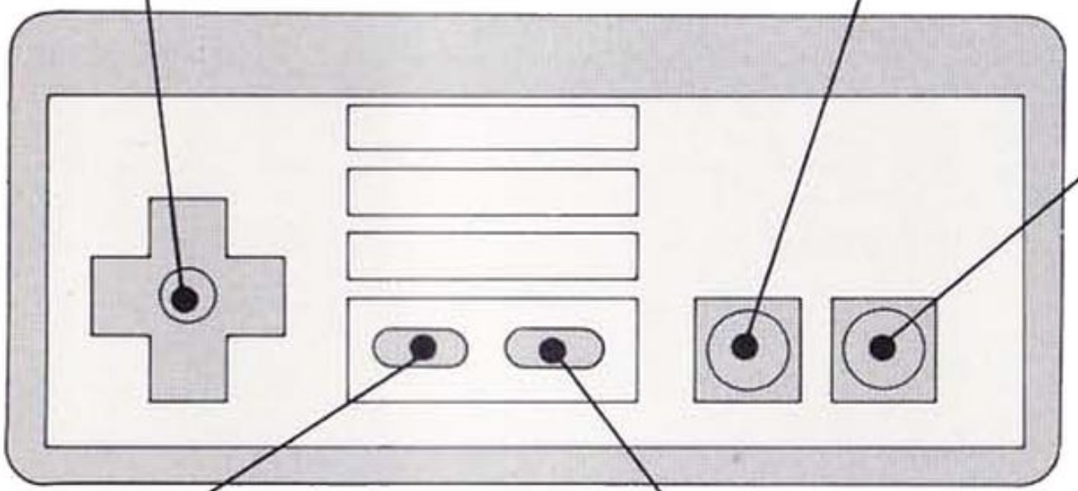
Antes de comenzar a jugar, utiliza el botón SELECT para escoger la opción de 1 jugador o la de 2 jugadores en nivel principiante (1PA o 2PA) o experto (1PB o 2PB). Entonces pulsa el botón START y, cuando aparezca la pantalla de selección, utiliza el botón SELECT para elegir la primera prueba. Ya estás listo para jugar.

¡¡Ya!!

FUNCIONES DEL CONTROL

Bloque de control (Salto)
controla el cronómetro y el ángulo de salto en las pruebas atléticas, y da el disparo de salida en las competiciones.

Botón B
no se utiliza



Bóton A (Carreras)
controla la velocidad del corredor en las pruebas atléticas, y da la señal de salida y controla el cronómetro en las competiciones.

Botón Select
para escoger el número de jugadores, nivel de la competición y la primera prueba en la que quieres participar.

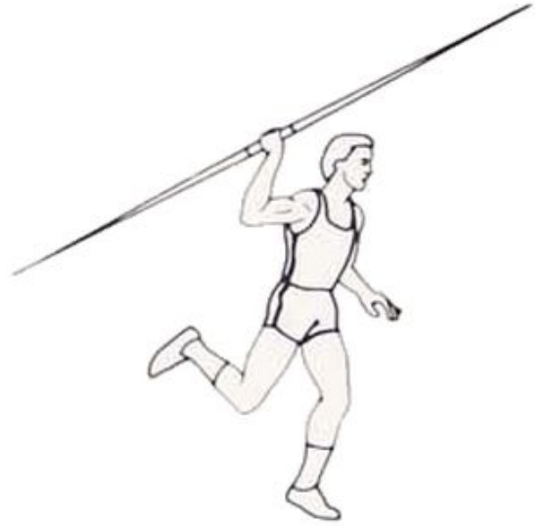
Botón Start
hace que comience el juego y detiene la competición.

LOS PARTICIPANTES

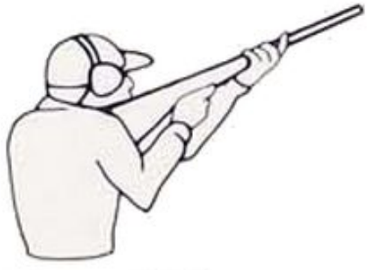
100 metros lisos

Salto de altura

110 metros vallas

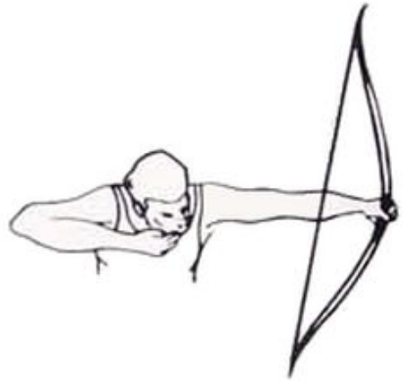


Lanzamiento de jabalina



Tiro al blanco

Salto triple



Tiro con arco

Salto de altura

¡BONIFICACIONES!

Vigila la aparición de uno de estos competidores-¡cada aparición suya supone 3,000 puntos de bonificación para tí!

Cerdo
(Bonificación-3.000 puntos)

OVNI
(Bonificación-3.000 puntos)

Topo
(Bonificación-3.000 puntos)

LA PANTALLA

Mayor puntuación
Puntuación del jugador 1
Puntuación del jugador 2
Jugador 1
Jugador 2
SCORE
HI 019420
1P 019420
2P
WORLD RECORD
12sec93
QUALIFY 15sec50
1P
CPU
08:27
CPU 1026cm/sec
1UP 0671cm/sec
110 HURDLES
Konami©
70
70
Récord mundial
Tiempo de clasificación
Tu indicador de tiempo

LAS PRUEBAS

100 Metros lisos

La prueba se basa en la velocidad, pero no es tan fácil como parece. Tu rapidez dependerá de la velocidad a la que pulses el botón A - ¡necesitas un dedo rápido para clasificarte! Y no salgas antes del disparo de salida - ¡si haces tres salidas en falso acabarás en vestuarios!

Salto de longitud

Acelera pulsando el botón A, cronometra la salida y, pulsando el bloque de control, ¡allá vas! La distancia viene determinada por el punto del que salgas y el ángulo de salto.Tienes tres oportunidades de clasificarte, pero recuerda: los derribos cuentan como fallos.

110 Metros vallas

Un clásico de la competición, la mejor combinación de velocidad (botón A) y cronometración (bloque de control). Sólo tienes una oportunidad de clasificarte, de mode que hazlo lo mejor que puedas. Pero ten cuidado - ¡si derribas una sola valla, habrá terminado tu carrera!

Lanzamiento de jabalina

Una vez más, tendrás que vigilar tu velocidad con el botón A y lanzarte con el bloque de control, pero hay algo más: el ángulo de lanzamiento. Si es muy bajo, caerá directamente; si es muy alto, flotará.Tienes tres oportunidades de lograrlo.

Tiro al blanco

¡Todo un test de habilidad! Tendrás que apretar el gatillo en el momento en que el blanco aparezca en pantalla. Pero, ¿qué gatillo? El botón A dispara a la derecha, el bloque de control a la izquierda- ¡necesitarás unos reflejos rapidísimos para clasificarte!

Salto triple

Te encuentras a un solo salto de la distancia de clasificación, pero no es tan fácil como parece. Al igual que el salto de longitud, tendrás que acelerar con el botón A y comenzar a correr con el bloque de control-pero la clave está en cronometrar perfectamente la segunda y tercera salidas.

Tiro con arco

Tendrás que enfrentarte al viento y a los blancos en movimiento-tendrás que lograr una cronometración perfecta. Dispara pulsando el botón A o el bloque de control ···y recuerda, cuanto más tiempo lo mantengas pulsado más alto dispararás.

Salto de altura

La prueba más dura de todas-la que distingue a los muchachos de los hombres. Tendrás que variar el ángulo de tu salto en el aire-no una vez, sino varias-para sobrepasar limpiamente la barra.

CUIDA DE TU JUEGO

• Est cartucho es un aparato de precisión con complejos circuitos electroñicos. No lo sometas a golpes o temperaturas extremas. No intentes abrirlo o desmontarlo.

• No toques las conexions ni dejes que se humedezcan, ya que podría dañarse el circuito.

• Asegúrate de que la consola esté apagada antes de meter o sacar un cartucho.

• No introduzcas los dedos ni objetos de metal en la abertura de la consola, ya que puede ocasionar daños o un funcionamiento defectuoso.

Distributed by:
SPACO.S.A.
ANICETO MARINAS. 92. BAJO 28008 MADRID SPAIN.

PRINTED IN JAPAN